

**UM ESTUDO EM GÊNERO SOBRE A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
FEMININA NO JOGO LEAGUE OF LEGENDS**

**A GENDER BASED STUDY ABOUT THE FEMALE GRAPHIC REPRESENTATION
IN THE GAME LEAGUE OF LEGENDS**

Ana Laura Matos Torquato / UNICAMP

RESUMO

Esta pesquisa analisa as representações gráficas visuais femininas em jogos eletrônicos sob um enfoque das questões de gênero com o aporte teórico de Naomi Wolf (1991), Sheila Jeffreys (2005) e Andrea Dworkin (1974). A partir deste recorte, concentrou-se em debater as escolhas e as formas de representação das diversas visualidades de personagens do sexo feminino presentes nos gráficos do jogo *League Of Legends*. A partir de análises sobre os estudos das representações visuais do gênero feminino e aspectos apontados no universo do *game*, destaca-se a importância de um debate sobre gênero e observa-se que a presença dos estereótipos femininos reforça comportamentos que trespasam o ambiente dos jogos e podem ser reproduzidos em nossa sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Estereótipos de Gênero; League Of Legends; Jogos Online; Representações Visuais.

ABSTRACT

This research analyzes the visual representations of women in electronic games under the focus of gender studies with the theoretical contribution of Naomi Wolf (1991), Sheila Jeffreys (2005) and Andrea Dworkin (1974). From this spectrum, the research focused on discussing the choices and means of representing the various female characters featured in the League Of Legends game. From the analysis of the female visual representations and aspects pointed out in the universe of the game, the importance of a debate on gender is highlighted and it is observed that the presence of female stereotypes reinforces behaviors that cross the game environment and can be reproduced in our society.

KEYWORDS: Gender Stereotypes; League of Legends; Online Games; Visual Representations.

O jogo enquanto entretenimento foi levado a uma nova etapa na interação social com os jogos virtuais (ou eletrônicos). Vídeo *games* participam de forma constante para habitantes da América do Norte, desde 1977 (ANTHROPY, 2012, p. 69), quando se popularizaram devido à criação de *softwares* de jogo portáteis que tornavam a distribuição de jogos eletrônicos muito mais rentável (ANTHROPY, 2012, p. 70). A interatividade que os jogos ofereciam para o jogador e a sociedade foi transposta para o mundo sintético eletrônico, cada vez mais embrenhado na cultura popular. Segundo Edward Castronova, o jogo é uma janela imersiva para outra realidade – uma realidade virtual:

Quando entramos no século vinte e um, o paradigma dominante para a realidade virtual não é *hardware* mas *software*, e isso significa que qualquer dispositivo, até o mais simples, que pode transportar uma pessoa para a realidade que apresenta, é uma ferramenta de realidade virtual. (2005, p. 5, tradução nossa)

Com a popularização da *internet*, a interação virtual entre jogadores foi agilizada e facilitada, tornando o compartilhamento de informações mais dinâmico e diversificado. Surge, então, um novo segmento de jogos eletrônicos, o jogo *online* – categoria essa que implica em um *game* virtual funcional apenas através da rede de compartilhamento de informações.

Os jogos *online* possuem, por sua vez, uma vasta gama de subgêneros divididos em tipos de mecânicas e narrativas. Dentre essas tipologias, a categoria escolhida para análise nesta pesquisa é o *Multiplayer Online Battle Arena* (Arena Online de Batalha de Multijogadores), conhecido pela sigla MOBA (em inglês *Multiplayer Online Battle Arena*). O MOBA se caracteriza pelo seu aspecto estratégico de batalha em tempo real, em que jogadores agrupados em times se enfrentam para atingir o objetivo do *game*.

O MOBA tem suas origens datando de 1989 com o jogo *Herzog Zwei*; a mecânica deste jogo resumia-se a envolver jogadores controlando unidades de batalha por um campo de guerra, com o objetivo de fazê-las alcançarem o ponto oposto do mapa, dominando o território oponente com seus exércitos. As classes de personagens dentro de um jogo de *Multiplayer Online Battle Arena* são variáveis e cabe aos jogadores planejarem estratégias adequadas para os objetivos do modo de jogo. Cada MOBA possui suas singularidades, mas o design inicial do mapa e as

conquistas primárias são o que constroem a base de cada um dos jogos da categoria (LOCKLEY, 2014, tradução nossa).

Dentro do formato de jogos *Multiplayer Online Battle Arena*, o jogo mais popular do gênero é *League Of Legends* (Liga das Lendas, tradução nossa). Desenvolvido pela companhia *Riot Games*, o jogo também conhecido pela sigla *LOL* foi inspirado por um modelo de batalha derivado do game *World Of Warcraft*. Produzido no ano de 2009, *League of Legends* se mantém na posição de *game* para computador mais popular da América desde o ano de 2012, e em 2015 atingiu a marca dos 27 milhões de jogadores simultâneos. O jogo é distribuído gratuitamente pela companhia *Riot*, possuindo, porém, micro transações por um sistema de compras interno. *League Of Legends* é um jogo em terceira pessoa e como seus semelhantes do gênero *MOBA*, consiste em jogadores agrupando-se em times para destruir as defesas da equipe oponente e conquistar seus territórios.

A imagem feminina esteve historicamente associada à ideia do desejo sexual. Trata-se de uma imagem estereotipada ligada a ideia do feminino para simplificar o conceito de feminilidade, tornando-o hegemônico (MOTA-RIBEIRO, 2005, p. 22). Por sua vez, as visualidades femininas influenciam na estética associada ao ser mulher, ditando regras de aparência e postura sendo que as estéticas impostas pela sociedade à mulher tornam-se uma constante do gênero feminino quando esta começa a identificá-las em sua aparência (MOTA-RIBEIRO, 2003). A própria identidade feminina é determinada pelos estereótipos propagados pela sociedade, que veicula por diversos meios um padrão de conformidade de gênero, representado nas áreas de comunicação e artes. Sendo assim, é possível atentar para os efeitos da mídia e suas visualidades na influência no comportamento de uma comunidade. No caso das representações visuais realizadas por jogos eletrônicos, a influência da representação gráfica se faz de maneira ainda mais forte por envolver grande interação do jogador. O *gamer* geralmente está no controle do mundo sintético em que se encontra, e pode mudar o que acontece no jogo por meio de comandos ou mecânicas específicas (JANSZ,; MARTIS, 2007, p. 146). Desta maneira, esta possível propagação de estereótipos em jogos motiva uma análise das representações femininas neste jogo eletrônico, por possuir uma comunidade extremamente ativa, podendo ser influenciadora ou formadora de opinião.

A análise visual das personagens do sexo feminino no jogo eletrônico *League Of Legends* utilizou como referência imagens comumente conhecidas como *splash arts*. As *splash arts* são imagens produzidas por artistas oficiais de *League Of Legends* que ilustram as personagens (ou Campeões) em tamanhos grandes, diferentes poses e perspectivas, retratados de forma mais artística e articulada do que no próprio jogo. Com as *splash arts* é possível visualizar, também, as roupas alternativas para cada personagem, conhecidas pelo termo em inglês *skins* (peles). As *skins* possibilitam ao jogador trocar o visual da personagem de *League Of Legends*, e são geralmente obtidas por meio do sistema de compras do jogo. Para possibilitar uma análise gráfica, foi realizado um contorno da Figura da personagem destacando sua silhueta e tipo físico.

Muitas silhuetas femininas analisadas se utilizam da deformação na anatomia da personagem para acentuar seios ou nádegas. Sivir, uma personagem cuja narrativa a identifica como mercenária e capitã, aparece em sua *splash art* (Figura 1 e Figura 2) com uma pose deformada e fisicamente impossível, acentuando pernas alongadas, seios fartos, e cintura fina.

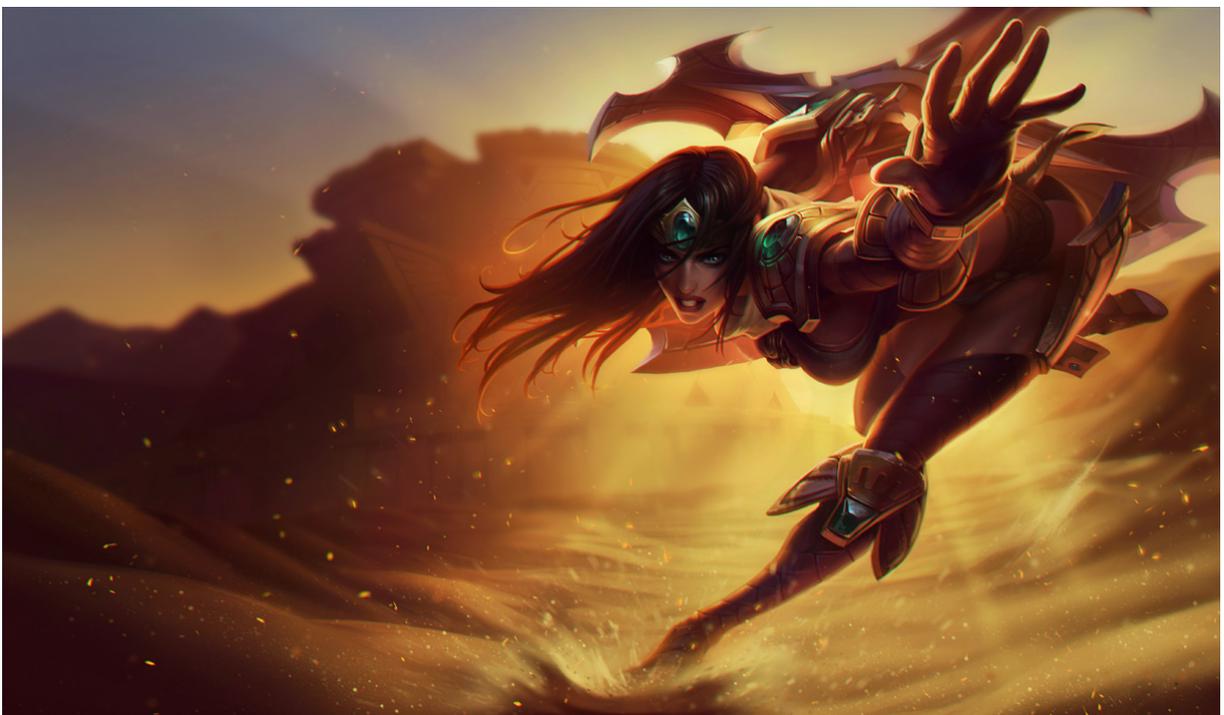


Figura 1: SPLASH ART 1 DA PERSONAGEM SIVIR.
Fonte: Riot Games, 2018.

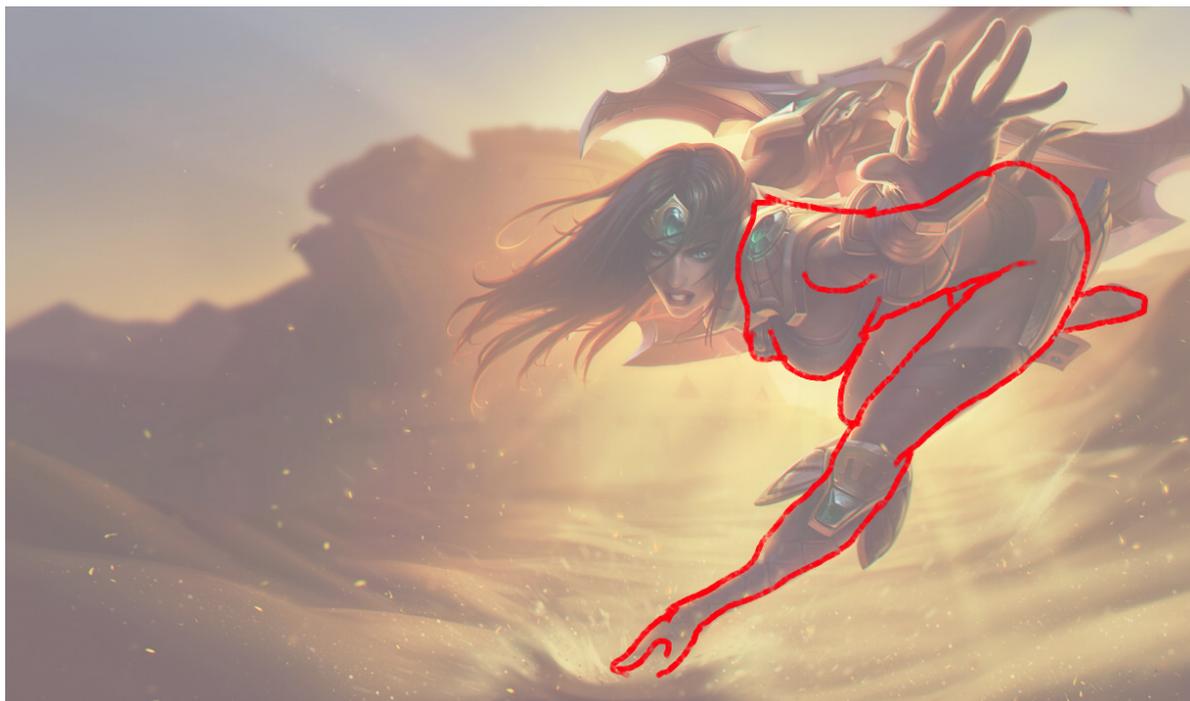


Figura 2: SILHUETA DA SPLASH ART 1 DA PERSONAGEM SIVIR
Fonte: Adaptado de Riot Games, 2018.

A personagem Akali (Figura 3) integra um triunvirato de guerreiros dispostos a manter a paz, sendo disciplinada com rigidez para manter o equilíbrio em seu planeta. Na seguinte *splash art* da personagem Akali observa-se uma distorção em sua anatomia, conforme contorno da silhueta da personagem (Figura 4):

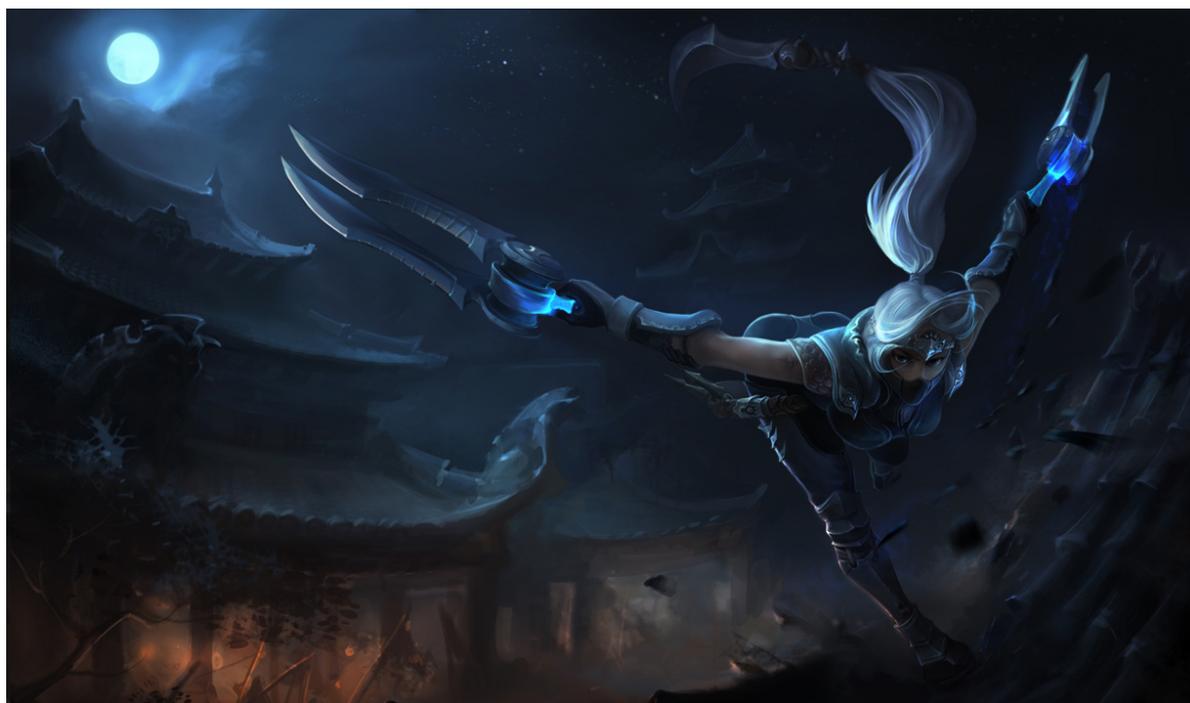


Figura 3: SPLASH ART 6 DA PERSONAGEM AKALI.
Fonte: Riot Games, 2016.



Figura 4: SILHUETA DA SPLASH ART 6 DA PERSONAGEM AKALI.
Fonte: Adaptado de Riot Games, 2016.

A pose de Akali (Figura 4) caracteriza-se pelo nome em inglês de *boobs and butt pose* (pose de nádegas e seios, tradução nossa), um recurso utilizado por diversos artistas visuais para que Figuras femininas consigam, na mesma cena, mostrar suas nádegas e seios simultaneamente – deformando a anatomia das personagens. Esta posição repete-se em outras ilustrações do jogo *League Of Legends*, como é possível notar pela *splash art* da personagem Evelynn (Figura 6 e Figura 7):

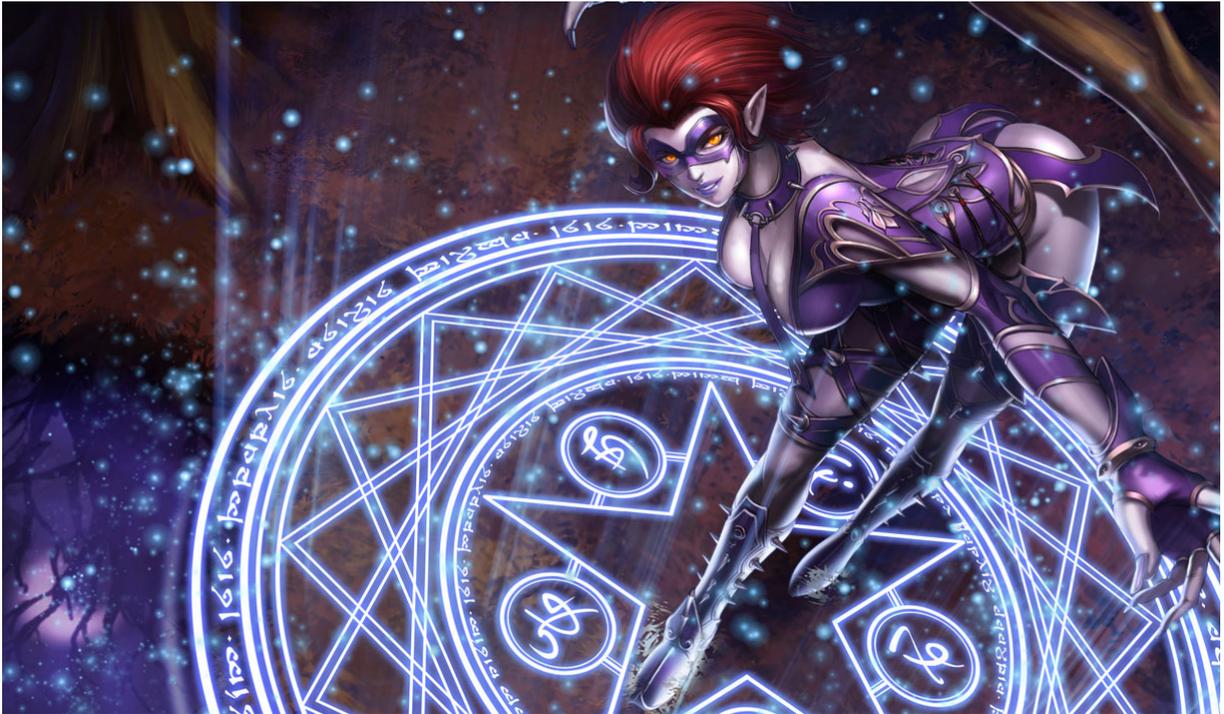


Figura 5: SPLASH ART 2 DA PERSONAGEM EVELYNN.
Fonte: Riot Games, 2018.

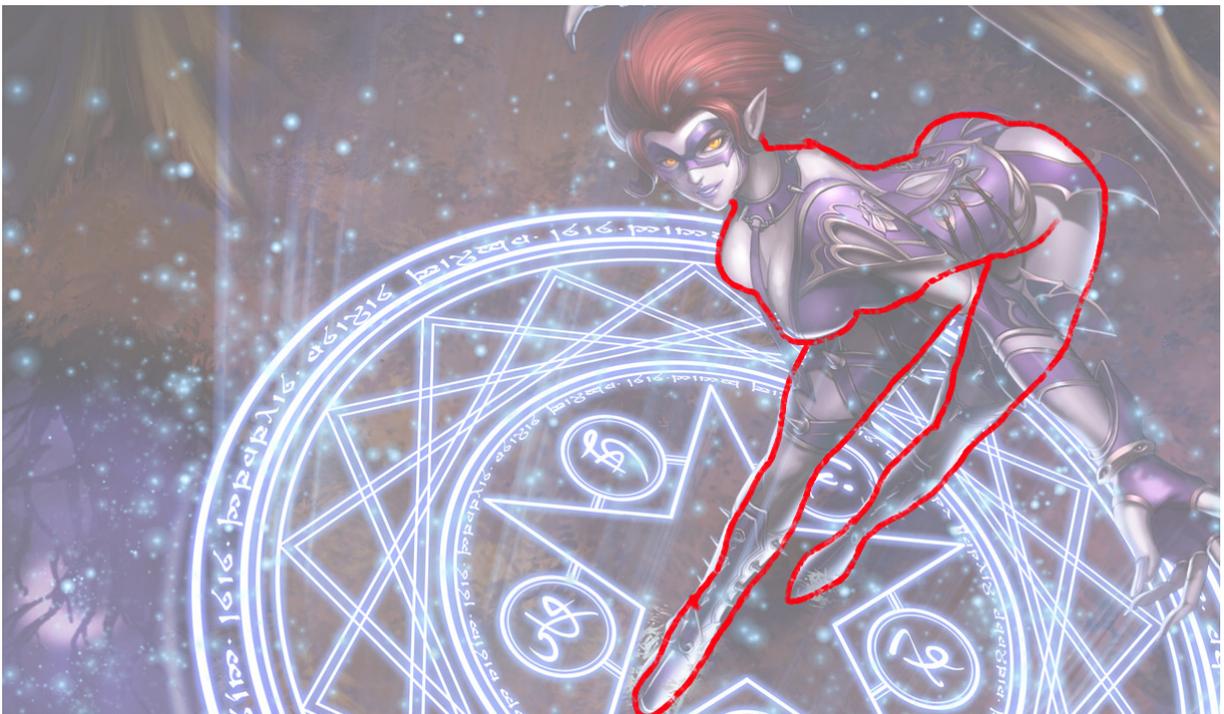


Figura 6: SILHUETA DA SPLASH ART 2 DA PERSONAGEM EVELYNN.
Fonte: Adaptado de Riot Games, 2018.

Evelynn é uma personagem cuja narrativa se caracteriza pela furtividade, sendo uma assassina fria e misteriosa. Nas *splash arts* da personagem apresentadas acima (Figura 6 e Figura 7), é possível, novamente, perceber uma grande deformação de sua anatomia de forma a acentuar os seios e as nádegas da

personagem. Nota-se também que as pernas e os braços são também alongados ao extremo, assim como a curvatura da coluna.

Diversas personagens femininas do jogo *League Of Legends* possuem silhuetas extremamente distorcidas em suas *splash arts*, com poses que, normalmente, valorizam características histórica e culturalmente associadas à sensualidade, como seios e nádegas. É comum às ilustrações observadas que as personagens femininas sejam retratadas com coxas e seios muito fartos, com poses não associadas a situações de batalha e força (Figura 7):

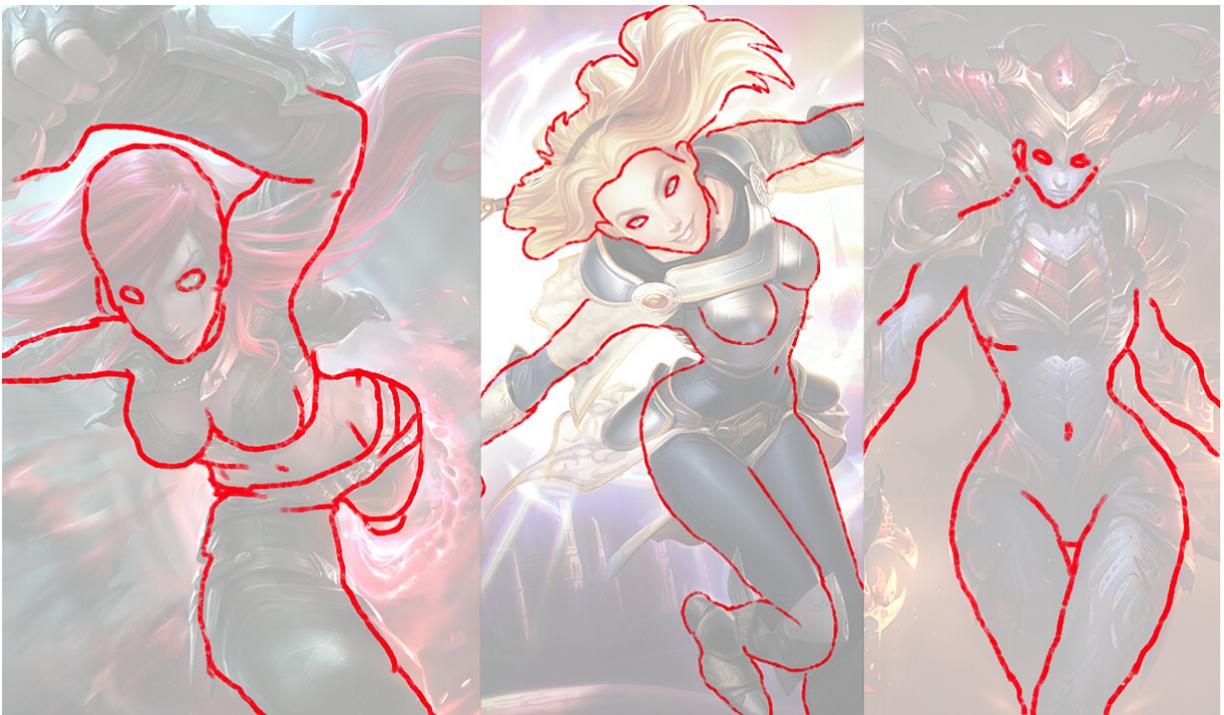


Figura 7: SILHUETAS DAS SPLASH ARTS DAS PERSONAGENS KATHARINA, LUX E SHYVANA.
 Fonte: Adaptado de Riot Games, 2018.

O *boob plate* é uma peça comum às armaduras femininas na mídia digital. O termo refere-se a um tipo de proteção da região do busto na qual os seios aparecem em evidência, delineados claramente pela armadura. O *boob plate* é utilizado, usualmente, para evidenciar o gênero da personagem feminina dentro do campo de batalha, diferindo da armadura de personagens masculinos. O *boob plate*, porém, é um recurso não prático dentro de uma situação de batalha. A escritora Emily Asher-Perrin disserta sobre o *boob plate*:

[...] Sua armadura deveria ser desenhada para que a lâmina seja desviada de seu corpo, longe de seu peito. Se sua armadura tem formato de seios, você na verdade está aumentando as chances de

que a lâmina entre na direção de seu peito, justamente o lugar que você está tentando proteger. [...] Digamos que você caia em cima de sua armadura em formato de seios. O espaço que separa cada seio entraria fundo em seu peito, causando um machucado [...], podendo até mesmo fraturar seu osso esterno, destruindo seus pulmões e coração. É literalmente uma armadilha (2013, p. ?, tradução nossa)

O *boob plate* é presença constante na representação das personagens femininas de *League Of Legends*. A personagem Leona, uma forte espadachim, aparece em sua *splash art* (Figura 8) empunhando suas armas, encarando o espectador. Em seu uniforme, porém, há a presença do *boob plate*, delineando os seios da personagem por cima de sua armadura. Apesar de sua pose não evidenciar nenhum aspecto de sua sexualidade, o *boob plate* realiza, aqui, uma função de explicitar o gênero da personagem.



Figura 8: SPLASH ART 1 DA PERSONAGEM LEONA.
Fonte: Riot Games, 2018.

O sexo feminino é associado a diversos estereótipos de gênero, representados na forma de padrões de feminilidade. Estes estereótipos estão associados a formas corpóreas que se põem como ideal social em relação às formas de corpo e comportamento feminino. As mulheres são os indivíduos mais pressionados a se adequarem a esses padrões propagados pela mídia (GROGAN, 2007) (THOMPSON, 2004), sofrendo as maiores consequências da perpetuação deste

ideal de beleza inatingível. Sobre padrões e estereótipos de gênero, Andrea Dworkin explica:

Em nossa cultura, nenhuma parte do corpo da mulher é deixada intacta, inalterada. Nenhuma característica ou extremidade é poupada da arte, ou dor, dos melhoramentos. O cabelo é tingido, envernizado, alisado, modificado; sobrancelhas são tiradas, preenchidas, tingidas; olhos são pintados, enchidos de sombra, de rímel; cílios são curvados, ou falsos – da cabeça aos pés, todas as características da face de uma mulher, cada seção de seu corpo, é submetida à modificação, alteração. (1974, p. 113, tradução nossa)

A estudiosa feminista Sheila Jeffreys trata dos padrões de beleza e suas exigências e de como se enquadrariam em um conceito perigoso de práticas culturais:

Práticas culturais perigosas ou tradicionais (...) são identificadas como sendo: prejudiciais à saúde de mulheres e meninas; materiais que fomentam a diferença entre os gêneros; (...) criadores de estereótipos de masculinidade e feminilidade, o que danifica as oportunidades para mulheres e meninas (...); estas definições se encaixam bem nas práticas de beleza do ocidente como cirurgias cosméticas. Os conceitos inatos na cultura de dominação patriarcal na qual as mulheres vivem para serem colocadas no foco e submetidas à críticas em vez de serem valorizadas como naturais, inevitáveis, ou até progressistas. (2005, p. 29, tradução nossa)

A observação das visualidades femininas contidas no jogo eletrônico *League Of Legends* e a análise dos padrões de representações visuais possibilitaram atentar para a perpetuação de alguns estereótipos de gênero nos objetos analisados. As *splash arts* selecionadas e analisadas do jogo *League Of Legends* permitem notar que nenhuma das personagens femininas foge ao padrão do biótipo magro e esguio.

A teórica Naomi Wolf (1991) disserta sobre como as pressões de manter-se belo para a mulher representam grande parte da sua prática de submissão, com a prática de se embelezar não sendo uma escolha e, sim, segundo ela, uma imposição.

O mito da beleza tem uma história a contar. A qualidade chamada "beleza" existe de forma objetiva e universal. As mulheres devem querer encarná-la, e os homens devem querer possuir mulheres que a encarnem. Encarnar a beleza é uma obrigação para as mulheres, não para os homens, situação esta necessária e natural por ser biológica, sexual e evolutiva. Os homens fortes lutam pelas mulheres belas, e as mulheres belas têm maior sucesso na reprodução. A beleza da mulher tem relação com sua fertilidade; e, como esse sistema se baseia na seleção sexual, ele é inevitável e imutável (WOLF, 1991, p. 15, grifo do autor)

A estrutura social descrita por Wolf é refletida no jogo eletrônico analisado. Enquanto personagens masculinos são mostrados com diversos tipos físicos, alturas, idades e características faciais, as personagens femininas mostram-se quase de forma homogênea como agradáveis: seu tipo físico é essencialmente magro, suas alturas são médias, suas idades são sempre joviais e seus rostos sempre delicados e finos.

Fox et. al. (2014) propôs em uma pesquisa sobre os efeitos dos jogos eletrônicos que mulheres expostas a feminilidades estereotipadas em personagens femininas em jogos eletrônicos estariam mais propensas a objetificar o próprio corpo do que aquelas não expostas a este tipo de visualidade. Os resultados desta pesquisa indicaram também uma tendência a comportamentos negativos em relação a si mesmas e outras mulheres para aquelas que foram expostas a visualidades estereotipadas em jogos eletrônicos, além de provarem que o contato com personagens sexualizadas em jogos equivaleria a utilização de roupas reveladoras para as próprias jogadoras (Fox et al., 2014, p. 9). Os autores continuam sua avaliação:

Garotas e mulheres que personificam estes personagens podem estar se submetendo a um processo contínuo de auto objetificação durante o que podem considerar como um inofensivo ato de jogar. A internalização destas atitudes por jogadoras do sexo feminino pode resultar em um decrescente auto estima, sintomas depressivos, problemas alimentares, ou baixas performances cognitivas, assim como a perpetuação de atitudes negativas a outras mulheres (Fox et al., 2014, p. 9, tradução nossa)

Os dados coletados e as análises apresentadas por Fox et. al (2014), Martins et al. (2009) e Sherry et al. (2006) contribuíram para a conclusão de que os jogos eletrônicos servem de veículos para a propagação de estereótipos de gênero na sociedade, além de influenciarem a percepção de jogadoras femininas sobre seus próprios corpos. Isso se deve à presença de personagens estereotipadas e/ou sexualizadas por meio de atributos que variam da exposição corporal até comportamentos no jogo. Atualmente uma mídia influente na sociedade, os jogos eletrônicos alteram a percepção do usuário sobre seu corpo e o dos outros, além de influenciarem em seu comportamento. Representações estereotipadas de mulheres

na mídia podem contribuir para distúrbios alimentares, baixa autoestima, entre outros problemas. Percebe-se que este tipo de visualidade e presença nos jogos revela a extrema importância desta discussão em uma sociedade na qual surgem cada vez mais consumidores desta mídia.

Referências

- ANTHROPY, Anna. Rise of Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. Nova Iorque: Seven Stories, 2012.
- ASHER-PERRIN, Emily. It's Time to Retire "Boob Plate" Armor. Because It Would Kill You. Disponível em: < <http://www.tor.com/2013/05/06/boob-plate-armor-would-kill-you/> >. Acesso em: 10 jul. de 2018.
- CASTRONOVA, Edward. Synthetic Worlds: The Business and Culture Of Online Games. Chicago: University Of Chicago Press, 2005.
- DWORKIN, Andrea. Woman Hating. Nova York: E.P. Dutton, 1974.
- FOX, Jesse et al. Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. Psychology of Women Quarterly, v. 39, n. 3, p. 349-362, 2015.
- JANZ, J.; MARTIS, R. The Lara phenomenon: powerful female characters in video games. In: Sex Roles, Springer Science, (pg 141-148), 2007.
- JEFFREYS, Sheila. Beauty and Misogyny: Harmful cultural practices in the West. Nova York: Routledge, 2005.
- LUCAS, Kristen; SHERRY, John L. Sex differences in video game play: A communication-based explanation. Communication research, v. 31, n. 5, p. 499-523, 2004.
- MARTINS, Nicole et al. A content analysis of female body imagery in video games. Sex roles, v. 61, n. 11-12, p. 824, 2009.
- MOTA-RIBEIRO, Silvana. (2003). Corpos Visuais: Imagens do Feminino na Publicidade. In: Macedo, A. & Grossegese, O. (eds.) in: Representações do Corpo, Coleção Hispérides – Literatura. Braga: Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho.
- MOTA-RIBEIRO, Silvana. Retratos de Mulher: Construções Sociais e Representações Visuais do Feminino. Porto: Campo das Letras, 2005.
- Riot Games. League Of Legends: Guia do Novo Jogador. Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/new-player-guide/>>. Acesso em: 15 jul. 2018.
- SHERRY, John L. et al. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Playing video games: Motives, responses, and consequences, v. 24, p. 213-224, 2006.
- WOLF, Naomi. O Mito da Beleza: Como as Imagens de Beleza São Usadas Contra as Mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

Ana Laura Matos Torquato

Graduada em Artes Visuais pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP), é mestranda pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), com pesquisa em representações visuais nos jogos eletrônicos e seus desdobramentos. Atua também como ilustradora e produtora de fanzines no cenário artístico independente.